

**UNIVERSITAT
JAUME I**

TRABAJO FINAL DE GRADO EN MAESTRO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

La música del cine como herramienta pedagógica en la educación primaria

Nombre del alumno: Samuel Prieto Martínez

Nombre de la tutora: Amparo Porta

Área del conocimiento: Didáctica de la expresión musical

Curso académico: 4º curso

Agradecimientos

A Dios por permitirme terminar el Grado en Maestro en Educación Primaria.

A mi tutora del TFG, Dra. Amparo Porta, por su profesionalidad y buen hacer a la hora de dirigirme e instruirme en la confección de este trabajo.

A mis padres por darme la oportunidad de estudiar y apoyarme en todo momento.

A mi hermano por ser un ejemplo a seguir.

Índice

PÁGINA

Resumen.....	5
1. Justificación del tema elegido	6
2. Introducción teórica: estado de la cuestión.....	8
2.1. Educación musical exploratoria y vivencial	8
2.2. Consumo audiovisual.....	8
2.3. El uso del material audiovisual en el aula de música	10
3. Metodología analítico-musical utilizada.....	11
3.1. El compositor	11
3.2. La película	11
3.3. Married life: La historia de un matrimonio en menos de cinco minutos	11
3.4. Análisis musical.....	12
3.4.1. <i>La armonía</i>	12
3.4.2. <i>La estructura</i>	13
4. Metodología didáctica utilizada	14
4.1. Contextualización	14
4.2. Objetivos y justificación.....	14
4.3. Descripción de las fases del proyecto.....	15
5. Desarrollo del proyecto	16
5.1. Exploración musical previa. Resultados analítico - musicales	16
5.2. Valoración de la adecuación didáctica	18
5.3. El proyecto didáctico	18
5.3.1. <i>Desarrollo de las fases del proyecto</i>	18
5.3.2. <i>Recursos utilizados</i>	21
5.3.3. <i>Evaluación</i>	21
5.3.4. <i>Ejemplo de proyecto terminado</i>	22
5.4. Resultados previstos extraídos de la propuesta didáctica	22
6. Conclusiones, discusión y limitaciones del estudio	23
7. Referencias	25
Anexos.....	27

Tablas y figuras

PÁGINA

Tabla 1. Tabla fases del proyecto	15
Tabla 2. Desarrollo de personajes	20
Tabla 3. Secuenciación de la creación musical	21
Figura 1. Esquema temas musicales de <i>Married Life</i>	17
Figura 2. Ejemplo de portada	22

Resumen

A continuación se presenta un trabajo teórico y profesionalizador que tiene como objetivo profundizar sobre la posibilidad de uso de una herramienta didáctica en el proceso de enseñanza musical, conocida por unos pocos y desconocida por muchos: La música del cine. Consideramos que es un trabajo teórico en su mayor parte porque en el presente estudio realizamos una recopilación de información relevante y útil, encontrada en libros y artículos que hacen referencia a este tema. Además de esto, añadimos nuevo contenido original y extraemos las conclusiones pertinentes. Por otro lado, también contemplamos que este trabajo tiene matices "profesionalizadores" debido a que mostramos un análisis musical de la pieza "*Married life*" de la película "*Up*" y finalmente, formulamos una propuesta para poder implementar en el aula en base a este análisis.

PALABRAS CLAVE: Educación musical, música de cine, educación primaria, vivencial, aprendizaje significativo.

1. Justificación del tema elegido

Aún antes de que los niños tengan uso de razón escuchan música. Hay múltiples estudios que confirman los beneficios de la música en los niños, incluso antes de nacer, a través del vientre materno. Una vez los niños nacen, una de las actividades por las que los padres optan para mantener distraídos a sus hijos es la reproducción de material audiovisual.

Antiguamente, antes del nacimiento del cine, la primera toma de contacto de los seres humanos con la música era, la mayoría de las veces, a través de la figura materna. Las madres, cantaban diferentes y diversas canciones populares a sus hijos. Algunas contaban historias como la *Nana del elefante*, mientras que otras simplemente expresaban deseos, como la famosa *Duérmete niño, duérmete ya*. Sin embargo, el cine entra en acción a en el año 1895 en París. Como es lógico, los primeros años de vida de la industria cinematográfica la destinaron a hacer películas para su público mayoritario, el adulto. Pero en 1921, se estrena el primer cortometraje destinado a un público infantil de la mano de la empresa *Laugh-O-Gram Films*, fundada por *Walt Disney*. Más adelante adaptaron cuentos como la *Cenicienta*, *El gato con botas* y *Alicia en el país de las maravillas*. Es en 1924 cuando se crea la primera película infantil a través de la compañía *Paramount*. Fue una adaptación de la famosa novela juvenil de *Peter Pan*. La mezcla de música e imagen es excelente. A estas alturas, el cine ya había aprendido que una buena película siempre tenía que ir acompañada de una buena banda sonora detrás. Los niños estaban empezando a empaparse de una cultura musical cinematográfica sin apenas darse cuenta. Continuaron los años y la industria siguió creciendo. Cada vez era más normal que los niños cantaran las canciones que escuchaban en sus películas favoritas y tararearan las melodías de los cortos donde el emblemático ratón ocupaba la pantalla.

A finales del siglo XX las películas más emblemáticas del cine infantil habían sido producidas por Disney (*Blancanieves y los siete enanitos*, *La Sirenita*, *La Cenicienta*, *La bella durmiente*...), pero ya comenzaban a crecer las nuevas y poderosas compañías cinematográficas centradas en el cine infantil (*Warner Bros*, *Pixar*, *Dreamworks*...). Por otro lado, en la pequeña pantalla también era muy común ver dibujos animados acompañados de una elaborada banda sonora, e incluso algunos cuyo objetivo era promover, de una forma didáctica, la música clásica, como es el caso de *La banda de Mozart* o *Fantasía*. Los niños estaban inmersos por completo en el mundo audiovisual.

A día de hoy, la producción de material audiovisual para niños no ha cesado, todo lo contrario, cada vez es mayor. Las grandes industrias de cine y series siguen generando cada vez más material, hay canales televisivos donde reproducen contenido infantil las 24 horas, el acceso a internet abre las puertas a los padres para hacer uso de este en sus hijos y las grandes plataformas de entretenimiento audiovisual (*Netflix*, *HBO*, *Primevideo*, *Disney+*...), tienen secciones infantiles.

Este repaso por la historia del cine infantil nos hace ver que desde las últimas décadas los niños viven bombardeados por una gran cantidad de material audiovisual y por consiguiente, de la música que siempre le acompaña. Las canciones populares han pasado a un segundo plano. En el parque donde antiguamente los niños cantaban canciones como *Tengo una muñeca vestida de azul* o *Debajo de un botón*, ahora se cantan canciones como *Suéltalo* o *Yo voy a ser Rey León*.

La música que tiene un fin cinematográfico no tiene menos valor, ni juega en una liga inferior que la música tradicional, popular o clásica. Muchos de nosotros podemos recordar la complejidad de composición que hay en la música que acompaña a la imagen en el *Rey León* o en *El Príncipe de Egipto* bajo la dirección del prestigiado compositor Hans Zimmer, o la banda sonora de *Toy Story 3*, compuesta por Randy Newman, recientemente nominado al Óscar por mejor banda sonora, la cual pudo provocar una lágrima de nostalgia a más de un padre y niño. La música del cine infantil es una de las herramientas más útiles al alcance de cualquier maestro de música ahora mismo. Tiene un gran valor musical y personal para el alumnado y también para el profesorado. Al respecto de este tema, Adrián Massanet (2010) en el artículo *La magia del cine* cita la siguiente frase: "*Somos indestructibles, inmortales. Viendo una y otra vez la misma película, accedemos a lo que sentimos por ella, por nosotros mismos, y sabemos que ya no estamos solos.*"

Podemos aceptar esta verdad con mayor o menor nostalgia, pero debemos aprovecharnos de esta realidad para fomentar el estudio pedagógico de la música con esta gran oportunidad. Tenemos muchísimo material muy motivador para el alumnado a nuestra disposición y, sobre todo, una gran responsabilidad: Enseñar música del mejor modo posible para que los alumnos se nutran de los beneficios que esta aporta. Por ello, tenemos como finalidad primordial profundizar en las posibilidades didácticas que se encuentran en la música empleada en el cine y presentar las ventajas y limitaciones que esta expone a la hora de utilizarla como herramienta pedagógica musical. Dicha meta debe llevarnos a reconsiderar este recurso didáctico como una opción para la comprensión de los conceptos y apreciaciones musicales.

El objetivo de este trabajo de fin de grado es desarrollar una propuesta didáctica para sexto de primaria donde se utilice la música de cine como herramienta educativa a partir de la banda sonora original de *Married life*, perteneciente a la película animada "*Up*".

2. Introducción teórica: Estado de la cuestión

2.1. Educación musical exploratoria y vivencial

Memorizar y después olvidar. Estas dos acciones han sido las consecuencias de las estrategias de aprendizaje que miles y miles de niños han utilizado para poder aprobar los exámenes que el sistema educativo ha ido estableciendo a los educandos en su etapa escolar. Desde el primer curso de primaria se ha procurado, de diferentes modos y con diversas metodologías, que los niños memorizaran tablas de multiplicar, comunidades autónomas, reglas ortográficas... y un sinfín de contenidos que entrarían en este listado, entre los que se encuentran, los pertenecientes a la asignatura de música. Sin embargo, ¿este modelo de enseñanza es el más adecuado para cumplir con los objetivos que tenemos como maestros de música?

Al respecto de cómo debe ser el planteamiento del Área Artística, el *DECRETO 108/2014, de 4 de julio, del Consell, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la educación primaria en la Comunitat Valenciana* dice lo siguiente: "...el Área Artística en la etapa de Educación Primaria ha de tener una base **exploratoria y vivencial** más que conceptual o memorística, y centrarse en el descubrimiento de sus posibilidades expresivas y creativas. La comprensión del hecho artístico y de los elementos más conceptuales se adquiere paulatinamente y de forma natural [...] En esencia, se ha de lograr el máximo disfrute e interés por parte de los niños y niñas hacia la expresión artística, y la motivación para que incorporen de forma crítica el uso estos lenguajes a su vida cotidiana, considerándolos como algo propio y, a la vez, necesario para su crecimiento personal".

David Ausubel (1983) en "*Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*" hace una acertada reflexión sobre cómo es el aprendizaje humano: "Durante mucho tiempo se consideró que el aprendizaje era sinónimo de cambio de conducta, esto, porque dominó una perspectiva conductista en la labor educativa; sin embargo, se puede afirmar con certeza que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, conduce a un cambio en el significado de la experiencia. La experiencia humana no solo implica pensamiento, sino también afectividad y únicamente cuando se consideran en conjunto se capacita al individuo para enriquecer el significado de su experiencia".

2.2. Consumo audiovisual

Es pretencioso pensar que los alumnos a los que tenemos que enseñar esta materia en las escuelas no tienen ningún conocimiento musical por el mero hecho de no haber ido antes a ninguna institución especializada en este ámbito. Sin embargo, estaríamos cayendo en un error si

pensáramos de esta forma. David Ausubel apoya esta idea: "...ésta (la educación) ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio."

Todos los niños, independientemente de su país de origen o de su cultura, en algún momento han visto algún audiovisual infantil, ya sea una película o una serie. Todos estos contenidos tienen una música que les acompaña y que se graba de forma inconsciente en el cerebro de tanto niños, como de padres. Este hecho da lugar a un interesante efecto el cual la autora María Acaso, en su libro "Art Thinking" lo denomina *Simpsonlogía*:

"...es muy probable que la persona que está leyendo este libro posea una increíble cantidad de información sobre la familia Simpson. Hay muchas posibilidades de que, por ejemplo, sepa cómo se llama la hija mayor de la familia; también puede que sepa cómo se llama el dueño de la pequeña tienda de la esquina; y puede, incluso, que además posea un tipo de información realmente asombrosa: que sepa si las hermanas de Marge (Patty y Selma) se depilan o no. La persona que está leyendo este libro puede que no tenga esa misma información de quienes viven un poco más allá de su propia casa, de sus vecinos de carne y hueso, con los que se cruza en el pasillo o en el ascensor. Puede que ignore esta información incluso de los miembros de su propia familia, por lo que se encuentra en medio de una gran paradoja: Posee más información sobre la familia Simpson que de su propia realidad. Resulta chocante, pero tenemos que admitir que la familia Simpson no existe: Es una construcción visual, una serie de dibujos de colores saturados que, montados unos sobre otros, dan la sensación de estar en movimiento."

ACASO, M. y MEGÍAS, C. (2017).

En ningún momento de la historia de la humanidad hemos consumido, y a tanta velocidad, la cantidad de imágenes tan abrumadoras que nos acompañan en el día a día (y casi siempre asociadas al mundo del sonido). Esta falsa realidad, el filósofo *Baudrillard* la denomina *La hiperrealidad*. No sorprende a nadie afirmar que tanto adultos como niños vivimos inmersos en esta falsa ilusión, a veces, incluso conociendo más de esta última que de la verdadera. Esta nueva revolución industrial afecta a todos los ámbitos de la vida: El ámbito laboral, transformando la forma en la que se trabaja, el área amorosa con la multitud de aplicaciones de citas y encuentros online, y obviamente de manera muy significativa la educación, en especial, la rama de la educación que está relacionada con la creación y el consumo de imágenes y sonidos: La educación artística.

2.3. El uso del material audiovisual en el aula de música

"De nada sirve exigirle a un alumno que preste atención a lo que se le enseña. Eso no sirve de nada. Y los maestros, en particular, lo saben bien. Precisamente, lo que se pretende hoy, con esa nueva aproximación a la enseñanza, y que viene conociéndose como neuroeducación es provocar la curiosidad de los alumnos con estímulos docentes. MORA, F. (2013): Educando la curiosidad.

Tal como comenta Francisco Mora en la cita anterior, el aprendizaje prospera en mayor grado en la mente del alumno cuando el contenido no le es ajeno. Tenemos al alcance de todos los maestros el recurso audiovisual. Una herramienta previamente estimulante para los alumnos y la cual nos puede ayudar a transmitir los conocimientos que pretendemos trabajar en el aula. Montoya Rubio (2007) en su artículo *La música de cine como estrategia educativa* cita lo siguiente: *"La educación musical es un ámbito propicio para la aplicación de contenidos orientados a la didáctica de los medios audiovisuales. Los beneficios que se pueden obtener al insertar la música de cine en las aulas son innumerables, y su asimilación no ha de presentar excesivos problemas debido a que se trata de contenidos significativos para los alumnos."* Ampliando esta idea, Amparo Porta (1998) en *Cine, música y aprendizaje significativo*, afirma que *"la música de cine ha sido utilizada en la didáctica, sobretudo, mediante el análisis de algunas de sus bandas sonoras más famosas, como una aproximación a la música mediante un vehículo espectacular y de entretenimiento..."*

La música del cine tiene un asombroso potencial en la educación por las siguientes razones:¹

- a) Se estimula la sensibilidad del alumnado.
- b) Se consigue una vinculación evidente entre las experiencias vitales del niño y los aprendizajes a través del medio escolar.
- c) Se promueve el aprendizaje por medio de la actividad.
- d) Se apuesta por la ludicidad como medio de aprendizaje significativo.
- e) Se estimula la globalización de contenidos musicales (lenguaje musical, historia de la música, instrumentos...) y extramusicales (el tema, los personajes...). De esta manera, gracias a la versatilidad de estos contenidos, se abre la puerta al trabajo interdisciplinar con dramatizaciones, reflexiones sobre la historia y los personajes, etc.
- f) Se establece un marco de interactividad entre todos los agentes que intervienen en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- g) Se propicia la inserción de nuevos materiales a la práctica educativa.

¹ Elaboración propia basado en: MONTOYA, J. C. (2007). *La música de cine como estrategia educativa*.

3. Metodología analítico - musical utilizada

A continuación, procederemos a presentar la pieza musical que analizaremos más adelante. Su nombre es "*Married life*" y pertenece a la película "Up".

3.1. El compositor

El compositor de la Banda Sonora Original de *Up* es Michael Giacchino, conocido por haber compuesto la música de exitosas películas como *Jurassic World*, *Los increíbles* o *Coco*, entre otras muchas. Ha sido dos veces galardonado con el Oscar a mejor banda sonora, una de ellas por su trabajo realizado en *Up*. Además ha ganado otros premios importantes como Premios Grammys, Globo de oro, Premios Emmy, entre otros. También ha compuesto música para series de televisión y videojuegos.

3.2. La película

Película dirigida por Pete Docter y Bob Peterson bajo la supervisión de dos de las productoras más grandes del género de cine infantil: Pixar Animation Studios y Walt Disney Pictures. Se estrenó en 2009, trajo consigo un gran número de buenas críticas y fue galardonada con multitud de premios. *Up* trata sobre la vida de Carl Fredricksen, un viudo vendedor de globos que a sus 78 años consigue llevar a cabo el sueño de su vida: Enganchar miles de globos a su casa y salir volando rumbo a América del Sur. Pero ya estando en el aire y sin posibilidad de retornar, Carl descubre que viaja acompañado de Russell, un explorador que tiene ocho años y un optimismo a prueba de bomba.

3.3. *Married life*: La historia de un matrimonio en menos de cinco minutos.

La escena elegida cuenta la vida de Carl desde el momento en el que se casa con su esposa Ellie. Lo realmente fascinante de esta escena y el motivo por el cual consideramos que está tan bien construida es porque sin necesidad de diálogo, en menos de cinco minutos, la película nos hace sentir un gran abanico de emociones y sensaciones.

La secuencia comienza con Carl y Ellie recién casados, comprando su nueva casa. Es una vivienda antigua y deteriorada, pero ellos están felices tras su boda. Juntos comienzan a remodelar la casa y hacer de ella su hogar. A continuación, vemos como ambos comparten aficiones como hacer picnics en la montaña, imaginar figuras con la forma de las nubes o leer libros. También podemos observar que trabajan en el mismo lugar y poco a poco construyen una vida juntos. En un momento dado de la secuencia, Carl y Ellie se encuentran mirando a las nubes

y Carl señala una dejando ver que se parece a un bebé. Seguidamente, Ellie empieza a ver como el resto de nubes se convierten en bebés, mostrando así el deseo de los dos por tener un hijo. Comienza una nueva etapa en la vida de ambos. Los dos conjuntamente empiezan a preparar todo para la llegada del esperado bebé, sin embargo, esta escena se corta abruptamente. Vemos como Ellie llora en el hospital y Carl se queda entristecido tras oír al doctor decir que no pueden tener hijos. Ellie sigue triste después de la noticia y Carl, en un intento de consolar a su mujer, le pone en sus manos su antiguo libro de aventuras, donde viene plasmado su sueño de visitar "Las Cataratas Paraíso." Poco a poco, los dos comienzan a recuperar la ilusión por la vida con este nuevo proyecto. Preparan un bote para ir ahorrando dinero y algún día poder cumplir su sueño de viajar. Sin embargo, los acontecimientos no esperados de la vida les obliga a echar mano del dinero y, una y otra vez, romper el bote sin haber podido comprar los billetes para el ansiado viaje. En esta secuencia vemos como Carl y Ellie se van haciendo mayores y viven un matrimonio feliz, donde el amor es lo imprescindible. Ya siendo ancianos, Carl decide comprar el pasaje de avión y dar una sorpresa a su amada esposa, sin embargo, esta cae enferma y finalmente fallece. La escena de la película termina con un triste Carl entrando en su casa vacía.

Para la visualización de la escena: https://www.youtube.com/watch?v=F2bk_9T482g

3.4. Análisis musical empleado

*“Siento que la música en la pantalla puede buscar e intensificar los pensamientos internos de los personajes. **Puede invertir una escena con terror, grandeza o miseria. Puede impulsar la narrativa rápidamente, o ralentizarla.** A menudo eleva el mero diálogo al ámbito de la poesía. Finalmente, es el enlace de comunicación entre la pantalla y la audiencia, llegando y envolviendo todo en una sola experiencia.”* Estas son las palabras de el prestigiado compositor Bernard Herrmann conocido por crear la música de *Psicosis*.

3.4.1. La armonía

Una misma melodía puede ser utilizada de diferentes formas para expresar emociones completamente opuestas. Un recurso que se utiliza muchísimo en la música de las películas es cambiar de tonalidad o de modo en función de lo que se quiere transmitir. Si se pretende expresar tristeza, nostalgia o melancolía, el compositor utilizará tonalidades menores, y por otro lado, si se quiere transmitir alegría, felicidad o paz, se utilizarán tonalidades mayores. Un claro ejemplo de esto lo tenemos en las películas de Star Wars. Al protagonista original de la saga, Luke Skywalker, se le asigna la mayoría de las veces un tema en modalidad mayor:



Es muy importante que la estructura de una pieza musical creada para el cine describa la

4. Metodología didáctica utilizada

4.1. Contextualización

La propuesta didáctica está destinada al 6º curso y consiste en componer los *leitmotiv* referentes a varios escenarios y personajes. Para ello, usarán un programa informático llamado *Music Maker Jam* y trabajarán en grupo para desarrollar conjuntamente una banda sonora propia. Por último, una vez realizado este trabajo, crearán la portada de su disco y pondrán un título a cada una de las composiciones.

Antes de pasar al proceso de composición, les explicaremos la importancia que tiene la música en cualquier tipo de audiovisual (película, series...) y, como dice Amparo Porta (1998), en su artículo *Cine, música y aprendizaje significativo*, "*como la música es capaz de anticipar al espectador la presencia de personajes, valores asociados a proyectos de futuro o la anticipación de un desastre.*"

4.2. Objetivos y justificación

Los contenidos y criterios de evaluación del Decreto 108/2014, de 4 de julio, del Consell para el 6º curso del área de educación musical que hacen referencia a esta propuesta didáctica y que vamos a trabajar son los siguientes:

- Diferenciación y valoración de las funciones sociales de la música: fiestas, ceremonias, himnos, ritos, baile, audiovisuales. (Contenido)
- Búsqueda, visualización y reproducción multimedia mediante herramientas digitales, aplicando estrategias de filtrado sencillas en dispositivos TIC. (Contenido)
- Respeto por las licencias de uso, modificación y distribución de contenidos reutilizados generados por otros. (Contenido)
- Utilización de un programa de edición de audio para experimentar con los diferentes formatos, aplicarlo en sonorizaciones y creaciones y compartir el resultado con otros compañeros. (Contenido)
- Utilización de apps educativas para la creación e improvisación musicales. (contenido)
- Creación de acompañamientos sencillos utilizando un secuenciador. (Contenido)
- BL 1.3 Reconocer y valorar ejemplos musicales y audiovisuales variados de nuestra cultura en diferentes contextos dentro y fuera del centro, a través de diversos soportes tecnológicos, mostrando respeto e interés por el patrimonio, y expresar opiniones con actitud abierta respecto a las diferentes culturas. (Criterio de evaluación)

A continuación mencionaremos los objetivos que la propuesta didáctica pretende alcanzar:

- Desarrollar el oído musical discriminatorio mediante el uso de audiovisuales.
- Enseñar a escuchar la música que está presente detrás de cualquier tipo de audiovisual.
- Crear material original musical y propio de cada alumno.
- Potenciar el interés y la creatividad.
- Convertir la clase de música en una experiencia vivencial, sensorial y personal.

4.3. Descripción de las fases del proyecto

Tabla 1. Fases del proyecto.

Proceso	Descripción
<u>Fase 1</u>	Explicación teórica sobre la influencia de la música en el cine.
Sesiones: 2	
<u>Fase 2</u>	Tutorial de <i>Music Maker Jam</i> y presentación del proyecto.
Sesiones: 1	
<u>Fase 3</u>	Presentación de los personajes y creación de los grupos de trabajo.
Sesiones: 1	
<u>Fase 4</u>	Proceso de creación de la música.
Sesiones: 3	
<u>Fase 5</u>	Diseño del CD.
Sesiones: 1	

Tabla 1. Evolución de fases del proyecto. Elaboración propia.

5. Desarrollo del proyecto

5.1.Exploración musical previa. Resultados analítico-musicales.

Tras realizar el análisis musical de la pieza *Married Life*, observamos que ocurre un suceso inusual. Es una obra que tiene como objetivo transmitir muchas emociones en muy poco tiempo. Desde la alegría y la ilusión absoluta por ser padres, a la tristeza y desilusión tras recibir la noticia de que no podrán tener hijos. Lo lógico sería usar un cambio de modo o de tonalidad abruptamente y marcar un fuerte contraste melódico, como hemos visto anteriormente en el ejemplo de *Star Wars*. Sin embargo, Giacchino toma la decisión de seguir con la misma armonía. En ningún momento de la pieza se realiza una modulación y los cuatro acordes que se repiten en ostinato son: FA M7 - SOL M - DO M - FA M. Por lo tanto podemos observar que no presenta una armonía particularmente compleja, la cual nos puede abrir el abanico de actividades que podemos hacer en el aula y que veremos más adelante. Este factor provoca que esta pieza musical sea admirable musicalmente, debido a que es capaz de transmitir muchos contrastes emocionales sin hacer un uso complejo de la armonía. Para conseguir este efecto, Giacchino varía sutilmente un mismo tema. En ocasiones lo presenta con toda una orquesta sinfónica interpretándolo, con especial presencia de la trompeta y un ritmo de *allegro vivace*, mientras que más adelante, el tema principal es interpretado de forma más solemne con un piano y un ritmo pausado.

A continuación, vamos a profundizar en la estructura de los temas musicales que conforman esta pieza. El tema principal de *Married Life* es el siguiente:



Si nombramos a este tema como "A", nos queda una estructura plenamente intencional por parte del compositor.

Figura 1. Esquema temas musicales de *Married Life*.



Figura 1. Desarrollo gráfico de los temas musicales del estudio. Elaboración propia.

Encontramos que hay tres secciones (Figura 1). Las dos primeras tienen la misma estructura y la 3 es el desenlace final.

Empezando por el principio, en la sección 1, escuchamos cuatro compases de introducción y nos presenta el Tema A interpretado por una trompeta. El ritmo ternario y la trompeta nos hace recordar la música de los años 30. Cuando este termina, comienza un violín a ejecutar el Tema A con alguna pequeña variación, por eso la denominamos A'. Esta estructura de pregunta - respuesta la podemos comprender como la vida matrimonial entre Carl (Tema A) y Ellie (Tema A'). A continuación, encontramos un tema C o puente, donde nos muestran aficiones y momentos de la vida cotidiana de ambos. Seguidamente, vuelve a sonar el Tema A, pero esta vez interpretado por un metalófono debido a su sonido dulce y saltarín. En este momento se nos está mostrando el deseo de Carl y Ellie por ser padres y por ese motivo el timbre infantil de este instrumento es oportuno para conectar al espectador con los dos personajes. Llegamos a la sección A', sin embargo, esta se ve completamente interrumpida. La triste noticia que reciben en el hospital Carl y Ellie de no poder ser padres, fractura el tema y hace que no pueda seguir.

Comenzamos la sección 2, con el tema A. La armonía no cambia en absoluto pero el tema se reduce de Negra = 160 a Negra = 100. Esta bajada súbita de tempo y el timbre melancólico del piano hace que el tema A provoque tristeza en el espectador. Poco a poco, Carl consigue animar a su esposa proponiéndole llevar a cabo su viaje soñado y, cuando comienza el tema A', este ya ha recuperado el tempo inicial y su carácter jubiloso. Vuelve a haber un puente donde se nos muestra como el matrimonio envejece y de nuevo, suena el Tema A. En este momento de la escena, parece que los imprevistos cotidianos de la vida han ido limitando la posibilidad de hacer el viaje, y aunque son felices juntos, Carl tiene esa espinita clavada. Por este motivo, se produce un *impasse* después del tema A. En este *impasse* Carl recuerda el viaje y decide comprar unos billetes para poder cumplir el sueño de ambos. Comienza el tema A' pero, de nuevo este se ve interrumpido por la inesperada enfermedad y posterior muerte de Ellie.

Por último, entramos en el desenlace triste de la escena. Suena el tema A, otra vez con un tempo muy lento en comparación al original y en esta ocasión solo con el piano, sin ningún apoyo instrumental. El momento en el que debería sonar el Tema A', este no suena, reafirmando la idea mencionada anteriormente de que este tema simboliza a Ellie y si ella no está, el tema no suena. En vez de el Tema A' hay una pequeña coda con los acordes de Fa M. Finalmente, los acordes y la imagen se pierden.

(Anexo 1: Tabla de tiempo según la estructura musical)

(Anexo 2: Temas musicales en *Married life*)

"Los elementos musicales constitutivos no son nuevos: la frase, los temas, las cadencias, el leitmotiv, el tema con variaciones, las asociaciones tímbricas y la selección estilística entre los más destacados; pero aparecen asociados a la imagen con una finalidad comunicativa distinta: la simbiosis, contraste, dependencia, o sumisión a la historia." (A. Porta, 1998)

5.2. Valoración de la adecuación didáctica

Tras haber considerado los resultados obtenidos tras realizar el análisis musical y su relación con el audiovisual podemos afirmar que la música elegida y su adaptación es plenamente adecuada. De una forma implícita, la banda sonora nos está provocando emociones similares a las que sienten los protagonistas. Procura que empaticemos con ellos y que seamos partícipes de sus alegrías, tristezas, ilusiones y preocupaciones. La música hace posible que el espectador sienta interés por el protagonista y se mantenga atento al desarrollo de los acontecimientos de la película.

La banda sonora es intencional en todo momento y cumple su objetivo a la perfección: Conectarnos con la vida de Carl. Del mismo modo, encontramos grandes posibilidades tras haber realizado el análisis musical de esta obra. Por un lado, su sencillez armónica es un punto a su favor, debido a que nos permite utilizar esta pieza en el aula e incluso poder interpretarla. Por otro lado, la idea del *leitmotiv*, está claramente presente en su estructura y puede servirnos como ejemplo práctico a la hora de presentar este concepto a los alumnos.

5.3. El proyecto didáctico.

5.3.1. Desarrollo de las fases del proyecto

Para comenzar, vamos a desarrollar las fases del proyecto planteado y profundizar en cómo llevarlas a cabo.

Fase 1: Explicación teórica sobre la influencia de la música en el cine.

En esta fase (Tabla 1) dedicaremos dos sesiones a explicar cómo la música es imprescindible en las películas. Comenzaremos con un recorrido por el cine mencionando algunos ejemplos clásicos del cine mudo como la famosa escena de la fábrica de la película de *Tiempos Modernos* con Charlie Chaplin y los primeros cortos de Disney. En estos ejemplos la música es una narradora presente en la acción del audiovisual. Posteriormente, mencionaremos ejemplos de bandas sonoras icónicas como *Tiburón*, *La Marcha imperial de Star Wars* y *Los Simpsons*. Una vez nombrados estos ejemplos les enseñaremos que estas bandas sonoras son reconocidas por todos nosotros debido a que son *leitmotivs* musicales. El *leitmotiv* es el motivo central o asunto, que se repite, especialmente de una obra literaria o cinematográfica (RAE). Hace referencia a ese fragmento musical asociado a un personaje o lugar. Es importante remarcar esta idea puesto que en la Fase 4, los alumnos tendrán que elegir y "componer" el tema que desean que esté asignado a cada personaje, creando los leitmotivs correspondientes. Finalmente, les explicaremos por qué la banda sonora de "Up" ejerce tanta fuerza emocional en el espectador. Como es lógico, nos haremos servir del análisis musical citado anteriormente. Es importante que complementemos las explicaciones con vídeos y juegos interactivos para poder mantener la concentración del alumnado el mayor tiempo posible y al mismo tiempo, potenciar el aprendizaje con estrategias más lúdicas.

En el siguiente vídeo se remarca la importancia de la música en escenas famosas del cine:

<https://www.youtube.com/watch?v=YJDrxl7WfyM>.

En la siguiente página web se pueden crear juegos de relacionar. Una posible actividad sería añadir en una columna bandas sonoras conocidas y en la otra los personajes a las que están asociadas cada una de ellas. Los niños tendrán que escuchar la banda sonora y elegir qué personaje está relacionado con la que está sonando en ese momento. De este modo, los niños aprenden qué es un leitmotiv.

<https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/juegos-de-relacionar-columnas.html>

Fase 2: Tutorial de *Music Maker Jam* y presentación del proyecto.

Music Maker Jam (Tabla 1) es una aplicación con la que se puede crear música en directo sin tener apenas conocimientos musicales. En la pantalla principal de *Music Maker Jam* hay hasta 8 canales. Cada uno de ellos corresponde a un instrumento, que varía según el estilo musical: teclado, bajo, guitarra, sintetizador, viento madera, cuerdas... Dentro de cada instrumento hay, varios tipos de *loops* o cajas de sonidos, con lo que la riqueza y la diversidad es muy grande. A medida que la música suena, se puede realizar modificaciones en directo. *Music Maker Jam* se encarga de controlar el tempo y la progresión melódica, de modo que siempre "suena bien", aunque existe la posibilidad de modificar la armonía. Una vez comenzada tu creación musical, puedes guardarla como proyecto para retomarla más tarde. Es un programa de pago, aunque presenta una versión beta con 4 paquetes de sonidos, entre los que se encuentran dos de ellos específicos para el desarrollo de bandas sonoras no profesionales.

Componer una banda sonora con niños de 6º de primaria es una tarea prácticamente imposible debido a que no han sido instruidos lo suficiente para realizar tal ejercicio. Sin embargo, esta herramienta nos permite hacer algo similar. No es un proceso literal de composición, más bien de montaje. Los niños eligen el paquete de sonido que les guste más y sea más adecuado desde su perspectiva y poco a poco van montando su banda sonora. Elijan lo que elijan, siempre va a sonar bien, aunque no siempre será adecuado. No tiene sentido el introducir paquetes de sonidos tranquilos con instrumentos dulces y tempo lento cuando se está procurando crear una composición de una escena de acción. Esas son las decisiones que van a tener que tomar los niños cuando se enfrenten al proceso de composición.

(Anexo 3: Music Maker Jam)

Fase 3: Presentación de los personajes y creación de los grupos de trabajo.

El maestro presentará a la clase dos personajes y dos situaciones (Tabla 1), todos ellos bien desarrollados (Tabla 2) para que cada niño imagine de forma más profunda cada uno de estos escenarios.

Tabla 2. Desarrollo de personajes.

Personajes	
Héroe	El héroe de esta historia es un campesino de la edad media. Destaca su valentía, buen temperamento y empatía por el más necesitado. Siempre busca hacer el bien. Ejemplos: Hércules, Simba (<i>El rey León</i>), Hipo (<i>Cómo entrenar a tu dragón</i>)
Villano	El villano de esta historia es un ladrón. Es egoísta y al mismo tiempo inteligente. Sabe como manipular a las personas para buscar siempre el beneficio propio. Ejemplos: Jafar (<i>Aladdin</i>), Scar (<i>El rey León</i>), Clayton (<i>Tarzán</i>)
Escena acción	Lucha final entre el protagonista y el villano. No solo es una lucha entre dos personas, sino entre dos ideologías completamente opuestas.
Final	El final es libre. El alumno elige cómo desea que sea el final de la historia.

Tabla 2. Desarrollo esquematizado de los personajes para la realización de la actividad. Elaboración propia.

Los grupos de trabajo serán constituidos por 4 personas y la creación de estos grupos será aleatoria, aunque el maestro buscará siempre la diversidad de género.

Fase 4: Proceso de creación de la música.

En esta fase (Tabla 1) se dedicarán 3 sesiones completas para la creación de el material audiovisual (Tabla 3). Aunque la secuenciación de esta fase sea libre y cada alumno lleve su propio ritmo, se recomienda el siguiente orden:

Tabla 3. Secuenciación de la creación musical.

Sesión 1	Exploración del programa, audición de los diferentes paquetes de sonidos y esquema de la estructura que tendrá la composición.
Sesión 2	Creación de la composición en su mayor parte.
Sesión 3	Finalización del proceso de mezcla de paquetes de sonidos, retoque de el tempo y la intensidad y exportación a formato mp3.

Tabla 3. Secuenciación de las sesiones empleadas para la creación de la música. Elaboración propia.

El papel del maestro será orientar en las posibles dudas que le surjan al alumnado durante este proceso, ya que el uso de *Music Maker Jam*, es un terreno inexplorado para la mayoría.

Fase 5: Diseño del CD.

Finalmente, dedicaremos la última sesión del proyecto (Tabla 1) a diseñar la portada de el CD de nuestra banda sonora y su contraportada con el nombre de cada canción compuesta. Esta fase se realizará en grupo. Una vez terminada la sesión, el maestro fotocopiará las portadas y contraportadas y grabará las bandas sonoras en CDs, para después dárselo a los alumnos.

5.3.2. Recursos utilizados

- Programa informático: *Music Maker Jam*.
- Aula de informática.
- Material plástico para la elaboración de las portadas del CD.
- Proyector.
- Internet.
- CDs vírgenes.

5.3.3. Evaluación

Para la evaluación de la propuesta didáctica, utilizaremos una rúbrica donde calificaremos cuatro aspectos del proyecto: El trabajo final, la portada del CD, el interés que pone el alumno por las explicaciones recibidas en clase y el comportamiento. De estos cuatro ítems, sacaremos una nota, donde 1 es insuficiente y 4 es sobresaliente. Para que la rúbrica sea utilizada de una forma adecuada es necesario presentársela a los alumnos antes de iniciar el proyecto, para que ellos mismos sean conscientes en todo momento de en qué se les está evaluando.

En el Anexo 4, presentamos nuestra propuesta de evaluación. Sin embargo, cabe decir que la rúbrica que exponemos es modificable y se debe adaptar en todo momento a las circunstancias de cada centro y de cada aula.

5.3.4. Ejemplo de proyecto terminado

Figura 2. Ejemplo de portada.



Figura 2. Ejemplo de portada del disco: "De campesino a héroe". Elaboración propia.

1) La vida del campesino

https://drive.google.com/file/d/1zf_LrLzChHolZS67i9Jp2psSjku7JaPC/view?usp=sharing

2) La mano del ladrón

https://drive.google.com/file/d/1BO6fc5VyuGBCABByMsAB0JqqX_xypCjKJ/view?usp=sharing

3) La batalla

https://drive.google.com/file/d/1sM4B-skRdb19KEGGdjHSw_OOFiVRsvSJ/view?usp=sharing

4) Un nuevo día resplandece

<https://drive.google.com/file/d/1g-tzTAo4FdoB-PHcf5NtoMOqCAjVwBsw/view?usp=sharing>

5.4. Resultados previstos extraídos de la propuesta didáctica

Con la propuesta didáctica planteada en el apartado 4.1: *contextualización*, prevemos como resultado la confirmación del uso de la música de cine como herramienta exitosa en el aula. Con elementos motivadores como los audiovisuales, potenciando en todo momento la creatividad y la elaboración de material original por el propio alumnado, se transmiten los contenidos necesarios de una forma menos teórica y mucha más personal. Además, no precisa de recursos extraordinarios para llevarla a cabo, ni de una formación específica, por lo que su facilidad para implementarla en el aula es otro punto a favor. Por último, cabe destacar que con esta propuesta se espera positivamente que se obtenga la consecución de todos y cada uno de los objetivos planteados en el punto 4.2: *objetivos y justificación*, y poder trabajar de forma adecuada los contenidos y criterios de evaluación que hemos destacado.

6. Conclusiones, discusión y limitaciones del estudio

6.1. Conclusiones

En este trabajo de fin de grado nuestro objetivo era desarrollar una propuesta didáctica para sexto de primaria donde se utilice la música de cine como herramienta educativa a partir de la banda sonora original de *Married life*, perteneciente a la película animada "Up".

En la parte analítica hemos sacado conclusiones prácticas. Observamos como la música es un medio ideal para transmitir sentimientos y hacernos empatizar con personas reales o ficticias. Además, cuando analizamos la banda sonora de esta película, apreciamos que la música tiene un carácter narrador y es capaz de anticiparnos a los acontecimientos de la historia. Está intrínsecamente relacionada con los sucesos que suceden en el filme y es una parte fundamental para el desarrollo de la película. Por estos motivos afirmamos que la música es intencional, presentando una estructura clara y un objetivo. En la segunda sección de nuestro trabajo, el *Desarrollo del proyecto*, sacamos las siguientes conclusiones: En primer lugar, destacamos que hemos desarrollado la utilización de este tipo de música como herramienta en el aula de primaria, de manera adecuada y justificada legalmente. Además, presentamos una alternativa original a la enseñanza tradicional de la música en las escuelas. Cabe mencionar que hemos encontrado algunas limitaciones desarrolladas en profundidad en el apartado 8. *Limitaciones del estudio y expectativas cara al futuro*.

Consideramos útil nuestro trabajo de fin de grado para el lector por varios motivos: Otorga una visión profunda sobre el valor de la música en el cine y además provee al maestro de ideas y recursos que puede utilizar en el aula, así como de una perspectiva diferente sobre la enseñanza musical.

6.2. Discusión

La música del cine nos presenta grandes oportunidades: Estudiar detenidamente los procesos compositivos que grandes músicos han utilizado para componer la música de los filmes, analizar las grandes y variopintas orquestas que se necesitan para acompañar a las escenas más famosas y descubrir que la música siempre es intencional y en todo momento nos quiere contar algo. Un aprendizaje musical con base exploratoria y vivencial debe ser lo primero en lo que nos hemos de fijar a la hora de plantear nuestras programaciones didácticas. Tenemos que dejar de lado la mentalidad de sobrecargar con toneladas de información musical ajena a los niños y comenzar a buscar estrategias que conviertan la didáctica musical en un elemento motivador y personal para cada uno de ellos. No debemos olvidar que nuestros alumnos no están en una escuela de música o en un conservatorio profesional, están aprendiendo música de forma

amateur, y es por ello que deberíamos replantearnos si los contenidos más importantes que enseñamos en el aula son aquellos que hacen referencia a la teoría musical estricta (figuras rítmicas, notación musical...), o quizá es mejor una enseñanza donde predomine el canto, la danza, la expresión corporal, la experiencia personal, y se busque siempre la motivación y el interés del alumnado.

Con la realización de este trabajo de investigación reafirmamos que la música empleada en el cine es una herramienta muy útil para el uso de la enseñanza musical en las escuelas de primaria debido a su conexión directa con el bagaje cultural de los niños.

6.3. Limitaciones del estudio y expectativas cara al futuro

En el estudio realizado sobre la música de cine como herramienta pedagógica en la educación primaria nos hemos visto obstaculizados por varias limitaciones a tener en cuenta. La primera de ellas es el acceso a la posibilidad de llevar a cabo nuestra propuesta didáctica en un contexto real para obtener unos resultados significativos y fiables. Por causa del Covid - 19 (marzo 2020), hemos tenido que modificar nuestro planteamiento inicial, dejándolo como un proyecto para realizar en un futuro y no como un diario de campo. También, tenemos que mencionar el tiempo como una limitación en nuestro trabajo. Desde el primer momento, éramos conscientes que este estudio está marcado por una fecha de entrega de pocos meses. Este factor nos impedía poder realizar una comparativa de evolución de dos muestras de grupos. En el primer grupo se utilizaría la música del cine como elemento principal para el estudio de la música., mientras que en el segundo grupo se utilizaría una enseñanza más tradicional. Al cabo de varios años, veríamos los resultados de ambos grupos y observaríamos los efectos que estos nos habrían aportado. Finalmente, la falta de información a la que he podido acudir para investigar sobre este tema ha sido una limitación importante. En primer lugar, hay pocos estudios y artículos que traten la relación entre la música de los audiovisuales y la educación. Por otro lado, la situación de confinamiento me ha imposibilitado el acceso a universidades públicas y por ende, el poder consultar libros, tesis doctorales u otros trabajos relacionados.

Lo que esperamos de este trabajo en un futuro es seguir investigando sobre los efectos que tiene esta vertiente cultural en la educación musical de los niños y finalmente poder llevarla a cabo lo antes posible. Al mismo tiempo, confiamos en que este estudio sirva para abrir la mente a docentes que están cerrados en un sistema de enseñanza que ya caducó hace años y pueda significar un despertar del espíritu innovador que todo maestro lleva dentro.

7. Referencias

BIBLIOGRAFÍA:

- ACASO, M. y MEGÍAS, C. (2017) "*Simpsonlogía*" en *Art Thinking*, paidós ibérica. España.
- ALTOZANO, J. [Jaime Altozano]. (2017, diciembre, 16). *Análisis de la Banda Sonora de Star Wars. Los temas del BIEN.* (Archivo de video). Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=VEVIAF_2tUM&t=133s.
- AUSUBEL-NOVAK-HANESIAN (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. 2º Ed. TRILLAS México.
- DE PABLOS PONS, J. (1980). *Cine didáctico*. Posibilidades y metodología. Madrid: Narcea.
- DE PABLOS PONS, J. (1986). *Cine y enseñanza*. Madrid: MEC, Centro Nacional de Investigación y Documentación Educativa.
- MASSANET, A. (2010, julio 22). La magia del cine. Recuperado el 25 de mayo de 2020, de <https://www.espinof.com/proyectos/la-magia-del-cine>
- MONFORT, P. (enero de 2018). Una banda sonora para una película de cine mudo. *Eufonía*, 74, 60-65.
- MONTOYA, J. C. (2007). *La música de cine como estrategia educativa*. Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 22 (2007)
- MORA, F. (2013): *Educando la curiosidad*. El Huffington Post. Consultado en https://www.huffingtonpost.es/francisco-mora/educando-la-curiosidad_b_3128182.html
- OLARTE, M., MONTOYA, J. C., MARTÍN, D. y MOSQUERA, A. (2011). *La incorporación de los medios audiovisuales en la enseñanza de la música*. Revista Docencia e Investigación, 21.
- ORCASTRA STUDIO. (2019, enero, 25). *Song Analysis: Ellie's Theme from Pixar's Up*. Disney Songwriting. (Archivo de video). Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=39h18yBh6So>
- PORTA, A. (1996). *La música en las culturas del rock y las fuentes del currículo de educación musical*. Tesis doctoral, Universidad de Valencia, Departamento de Teoría de los Lenguajes.
- PORTA, A. (1998). *Cine, música y aprendizaje significativo*, en *Comunicar* nº 11.
- PORTA, A. (1998). *El metrónomo pulsional de "El rey león"*. Valencia, Centro Semiótica «Eutopías».
- PORTA, A. (2010). *Qué escuchan los niños en la TV*. UJI/Rivera. Castellón/Valencia
- PRICE, J.H. y MURNAN, J. (2004). Research Limitations and the Necessity of Reporting Them. *American Journal of Health Education*, 35, 66-67.
- SIDEWAYS (2016, julio, 30). *How Pixar uses Music to make you Cry*. (Archivo de video). Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=i8HePfa7WYs>
- ZAMACOIS, J. (2003). *Teoría de la música* (Vol. I). Madrid, España: Idea.

TEXTOS LEGALES:

DECRET 108/2014, de 4 de juliol, del Consell, pel qual estableix el currículum i desplega l'ordenació general de l'Educació Primària a la Comunitat Valenciana.

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

DISCOGRAFÍA:

GIACCHINO, M. (2013). Married life. Disneyland Resort Official Album. CD. California. Disney. Pixar.

WILLIAMS, J. (1977). Star Wars. Star Wars, Episodio IV: Una nueva esperanza. CD. California. Disney. Lucasfilm.

WILLIAMS, J. (1999). Anakin's theme. Star Wars, Episodio I: La Amenaza Fantasma. CD. California. Disney. Lucasfilm.

MATERIALES Y HERRAMIENTAS UTILIZADAS:

Materiales:

Cómo crear juegos de relacionar columnas. (s.f.). Recuperado 16 de abril de 2020, de <https://es.educaplay.com/tipos-de-actividades/juegos-de-relacionar-columnas.html>

Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española* (22.a ed.). Consultado en <https://www.rae.es/>

Michael Giacchino (s.f). IMDb. Consultado en <https://www.imdb.com/name/nm0315974/>

Music Maker Jam. (s.f). Softonic para Windows. Consultado en <https://music-maker-jam-windows-10.softonic.com/>

Score Married Life. Music by Michael Giacchino. Recuperado 4 de abril de 2020, de <https://es.scribd.com/doc/139197915/Married-Life-score-and-parts-pdf>

Up. (s.f). Filmaffinity. Consultado en <https://www.filmaffinity.com/es/film777460.html>

Herramientas utilizadas para la confección del estudio:

Adobe Acrobat Reader DC (Versión 20.009) [Softwar]. (2020). Recuperado de <https://get.adobe.com>

Canva. (2020). Softwar. Recuperado de <https://www.canva.com>

Microsoft Word (Versión 2007) [Softwar]. (2007). Recuperado de <https://www.office.com>

Music Maker Jam (Versión Windows) [Softwar]. (2015). Recuperado de <https://www.magix.com>

Sibelius (Versión 7.5) [Softwar]. (2018). Recuperado de <http://www.sibelius.com>

Anexos

1. Tabla de tiempo según la estructura musical

Para la audición de la banda sonora *Married life*: <https://www.youtube.com/watch?v=2rn-vMbFgII>

Sección 1	
Introducción	0:00 - 0:02
A	0:03 - 0:20
A'	0:21 - 0:33
C	0:34 - 0:49
A	0:50 - 1:07
A' (interrumpido)	1:08 - 1:20
Sección 2	
A	1:21 - 1:46
A'	1:47 - 2:04
C	2:05 - 2:23
A	2:24 - 2:40
<i>Impasse</i>	2:41 - 2:59
A' (interrumpido)	3:00 - 3:17
Sección 3	
A	3:18 - 3:52
Coda	3:53 - 4:10

2. Temas musicales de *Married life*

INTRODUCCIÓN (Flautas, oboes y clarinetes en Sib)

The image shows a musical score for the song 'The Rose Tree'. It consists of three staves, each with a treble clef and a 3/4 time signature. The first staff is in B-flat major (two flats) and the second and third staves are in D major (two sharps). The first staff begins with a mezzo-forte (*mf*) dynamic and ends with a piano (*p*) dynamic. The second staff also begins with *mf* and ends with *p*. The third staff begins with *mf* and ends with *p*. The music is written in a simple, folk-like style with a mix of eighth and quarter notes.

TEMA A (Trompeta en Sib)

The image shows a musical score for the song "The Rose Tree". It consists of two staves. The top staff is for the vocal melody, and the bottom staff is for the piano accompaniment. The key signature is one sharp (F#), and the time signature is 3/4. The vocal melody starts with a triplet of eighth notes (G4, A4, B4) followed by a quarter note (C5), then a half note (D5), and continues with a series of eighth and quarter notes. The piano accompaniment starts with a quarter note (G3), followed by a half note (A3), and continues with a series of eighth and quarter notes. The score is written in a simple, clear style with standard musical notation.

TEMA A' (Violín)

8va
Solo
f

25 (8)

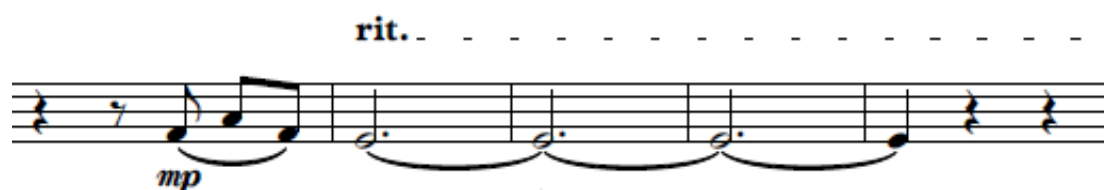
34 (8) tr

mf

TEMA C (Trompeta en Sib)



TEMA A INTERRUPTIDO (Metalófono)



IMPASSE (Clarinete en Sib)

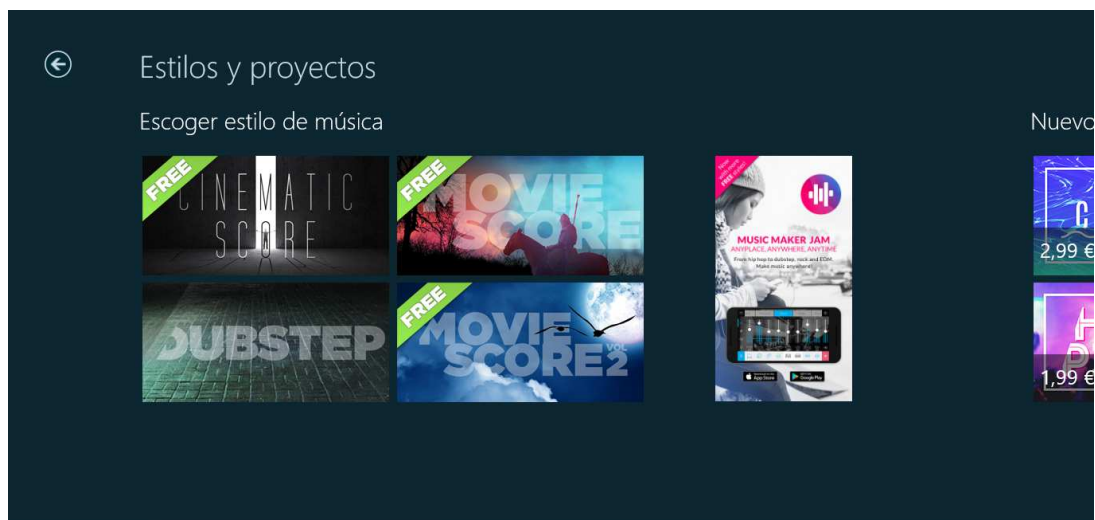


CODA (Piano)

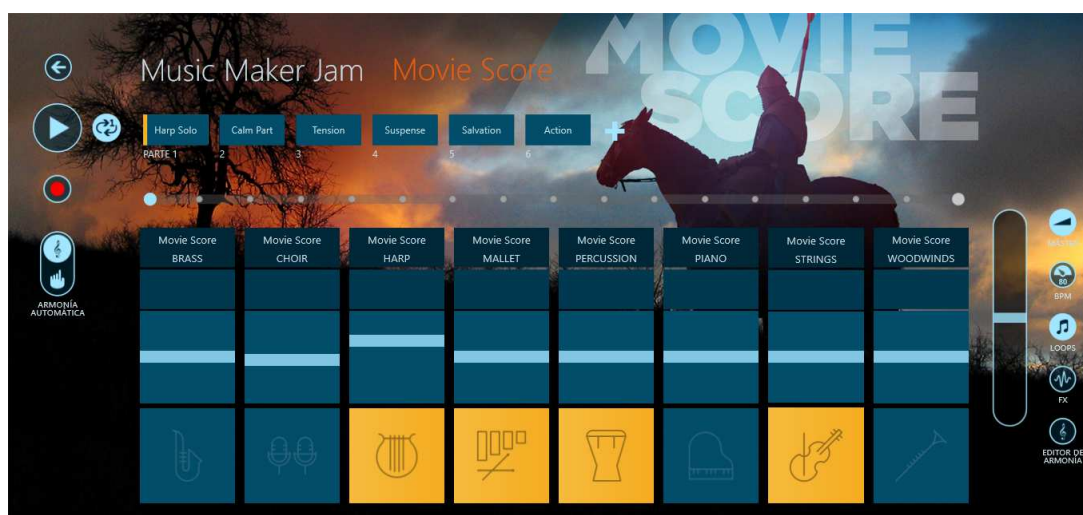


3. Music Maker Jam

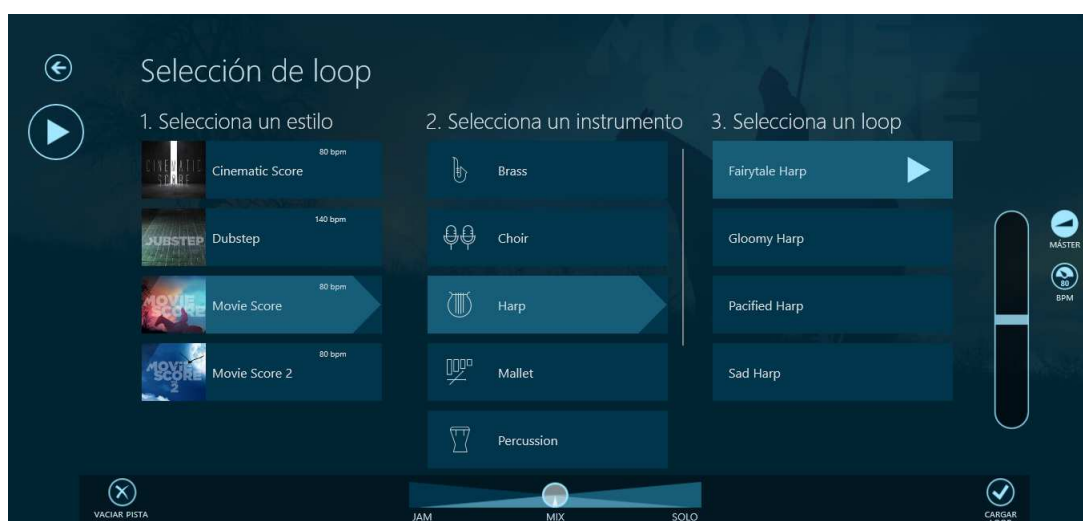
Pantalla principal y selección del estilo musical



Pantalla secundaria y mesa de trabajo



Pantalla de selección del instrumento y del loop



4. Rúbrica de evaluación

RÚBRICA DE EVALUACIÓN				
	4) Sobresaliente	3) Notable	2) Aprobado	1) Insuficiente
Trabajo final (50%)	El trabajo realizado tiene sentido con el desarrollo de los personajes. Las 4 bandas sonoras tienen cohesión. Presenta diversidad de sonidos e instrumentos. Se ha terminado a tiempo y se ha trabajado de forma rigurosa y autónoma.	Se ha realizado un buen trabajo de composición y se percibe la intencionalidad del alumnado en las cuatro composiciones, aunque no queda bien definida en algunas ocasiones. Hay un buen número de sonidos utilizados. Se ha terminado a tiempo aunque ha precisado de ayuda del maestro.	Se han realizado las 4 composiciones pero cuesta identificarlas con los personajes. Hay una variedad limitada de instrumentos. Se ha terminado a tiempo, pero ha precisado de ayuda constante del maestro.	No es posible para el maestro identificar las composiciones con los personajes. Hay pocos sonidos e instrumentos utilizados y el trabajo ha quedado incompleto.
Portada del CD (20%)	La portada y los títulos elegidos para las composiciones facilitan al oyente la imaginación de la posible historia que hay detrás de la música. Es llamativa y presenta orden y limpieza.	El mensaje de la portada y los títulos son intuitivos y el diseño invita a escuchar su contenido.	El mensaje de la portada y los títulos son intuitivos, pero está sucia, con tachones y errores ortográficos.	No hay un mensaje claro, ni en el título ni en el nombre de las composiciones. Presenta poco color, está desordenado y no invita al oyente a escuchar las canciones.
Interés por el contenido explicado en clase (15%)	Presenta interés total por el contenido explicado en clase, participando, haciendo preguntas y yendo más allá de la explicación del maestro.	Presenta interés por el contenido y participa en clase cuando es preciso.	Presenta poco interés por las explicaciones del maestro y solo participa cuando el maestro se lo pide.	No presenta interés por el contenido, no quiere participar y hay que repetírselo constantemente las explicaciones.
Comportamiento (15%)	Tiene buena predisposición, se esfuerza por prestar atención y por realizar las	Tiene buen comportamiento en el aula. Trabaja bien en equipo pero se	Tiene un comportamiento regular en clase. Habla durante las explicaciones del	Tiene un mal comportamiento durante las clases. No quiere trabajar ni prestar

	actividades. Trabaja bien en equipo y ayuda a los compañeros que van más atrasados.	distrae en algunos momentos.	maestro y le cuesta escuchar a los compañeros. Pese a eso, cuando el maestro le llama la atención, sabe respetarlo y se comporta adecuadamente.	atención. Molesta a los compañeros y no se esfuerza por trabajar en grupo. Además, no se deja guiar por los consejos del maestro o de los compañeros.
--	--	------------------------------	---	---

Anexo 4. Desarrollo de los criterios de evaluación de la actividad. Elaboración propia.

5. Tabla modos musicales griegos.

LIDIO	Muy alegre, positivo o inspirador, soñador, exótico, místico, espacio sonido brillante. EJEMPLO: Tema principal E.T.
JÓNICO (MAYOR)	Sonido brillante, aire alegre, fuerza, determinación y contundencia, grandeza, armonía y belleza. EJEMPLO: Feliz cumpleaños, Himnos nacionales, música infantil.
MEXOLIDIO	Aire alegre, veraniego y campestre, juvenil y despreocupado, sonido brillante. EJEMPLO: Lynyrd Skynyrd – Sweet Home Alabama
DÓRICO	Sonido ligeramente oscuro, tinte melancólico, dualidad entre felicidad y tristeza, sonido Jazz, o clásico. EJEMPLO: The Beatles – Eleanor Rigby
EÓLICO (MENOR)	Sonido oscuro y melancólico, suele usarse como variación al modo jónico, tristeza, melancolía, enojo. EJEMPLO: Bob Dylan – All Along the Watchtower
FRIGIO	Sonido oscuro, malévolo, siniestro, amenazador, misterio, reflexión, contemplación, sabor gitano, español, andaluz, árabe o flamenco. EJEMPLO: David Bowie – Space Oddity (intro)

LOCRIO

Sonido oscuro, excesiva tensión, desagradable, inestable, muy poco usado.

EJEMPLO: Metallica – ...And Justice for All (verse)

Anexo 5. Estudio de los modos musicales griegos. Elaboración propia basada en Zamacois, J. (2003). Teoría de la música (Vol. I). Madrid, España: Idea.

